

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan penelitian terdahulu yang akan dapat dijadikan sebagai acuan sehingga perancangan *Mobile application* bahasa daerah menggunakan *Gamifications* melalui pendekatan Pedagogi diusulkan dalam penelitian ini.

Pada penelitian yang berjudul “*On the road to participatory pedagogy: A mixed-methods study of pedagogical interaction in Chinese kindergartens*”. Penelitian ini menyelidiki interaksi pedagogis antara guru dan anak kecil dalam enam sampel di kelas Taman Kanan-kanan di Cina. Penelitian ini menggunakan 12 guru kelas disurvei dan wawancara (Huang, Yang, & Li, 2019).

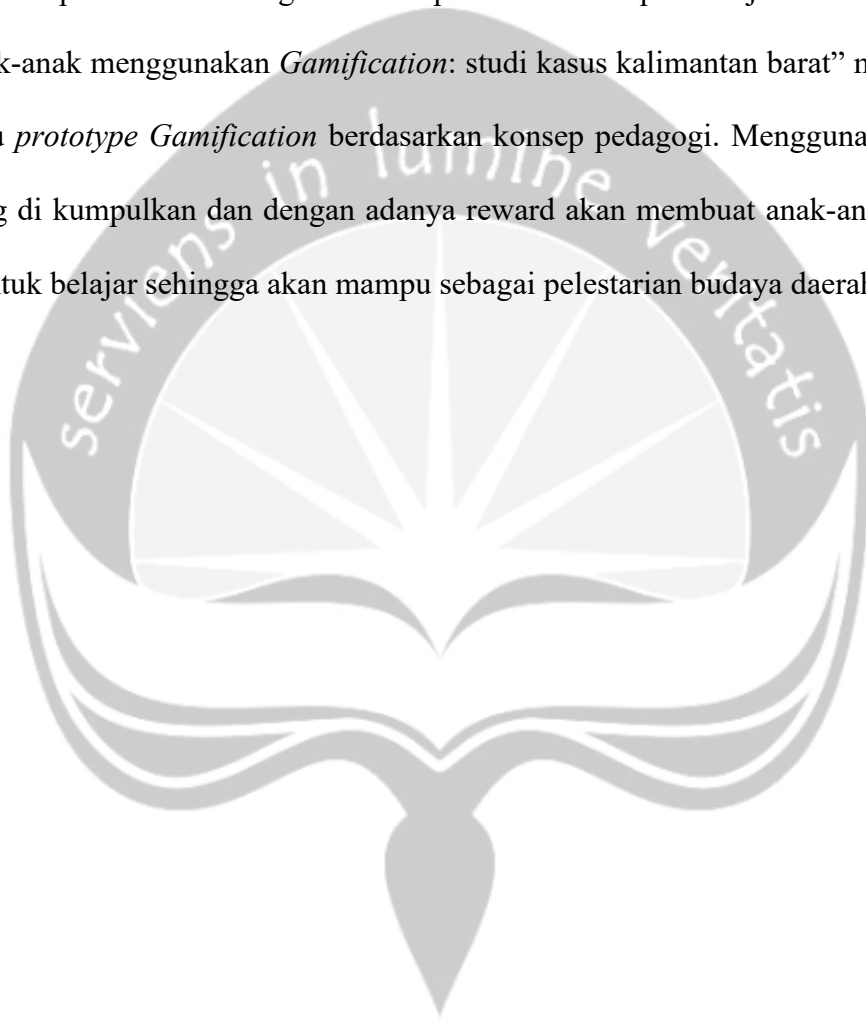
Menurut “*Design and Assessment of Using Smartphone Application in the Classroom to Improve Students’ Learning*”. Pada penelitian ini mengusulkan pada pendekatan inovatif agar siswa menggunakan ponsel cerdas secara efektif di kelas. Aplikasi yang diusulkan berupa kursus matematika, yang mana membuat kursus lebih dinamis dan waktu lebih produktif bagi siswa (Kadry & Ghazal, 2019).

Pada pelestarian budaya dan pengenalan bahasa daerah khususnya bahasa banjar Kalimantan Selatan juga pernah dilakukan dengan cara membuat game education dalam bentuk quiz yaitu *Bekanatan Educational Game*. Game tersebut lebih ke pada pengenalan bahasa keseharian, buah, hewan dan makan khas banjar (Syahidi, Supianto, & Tolle, 2019)

Selanjutnya penelitian “*Design and development Educational Media Diction of Madurese Language Level*”. Seperti yang disampaikan pada penelitian ini bahwa bahasa lokal menjadi identitas yang sangat unik pada masing-masing suku. Pada penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan media untuk pendidikan pembelajaran bahasa Madura.

Pada perkembangan teknologi digital pedagogi musik juga dapat di terapkan sebagai contoh *Application of Digital Music Technology in Music Pedagogy*. Dalam hal ini teknologi diharapkan mampu mengembangkan pedagogi musik ke arah yang lebih baik. Dari aplikasi ini ide mengajar diusulkan yaitu menggunakan teknologi seperti MIDI, audio digital dan lain sebagainya (Zhang & Sui, 2017).

Pada penelitian tentang “desain aplikasi *Mobile* pembelajaran bahasa daerah untuk anak-anak menggunakan *Gamification*: studi kasus kalimantan barat” memberikan hasil yaitu *prototype Gamification* berdasarkan konsep pedagogi. Menggunakan jumlah point yang di kumpulkan dan dengan adanya reward akan membuat anak-anak semakin tertarik untuk belajar sehingga akan mampu sebagai pelestarian budaya daerah.



Tabel 1. Perbandingan Penelitian

No	Judul	Penulis	Masalah	Solusi
1	<i>“On the road to participatory pedagogy: A mixed-methods study of pedagogical interaction in Chinese kindergartens”</i>	Huang, Yang, & Li, (Tahun 2019)	Bagaimana menyelidiki interaksi pedagogi antara guru dan anak di taman kanak-kanak	Interaksi pedagogi cina yang unik yaitu perpaduan pedagogi partisipatif dan transmisif. Guru mengarahkan pertanyaan terbuka dan dengan dialog pada seluruh kelas
2	<i>“Design and Assessment of Using Smartphone Application in the Classroom to Improve Students’ Learning”</i>	Kadry & Ghazal, (Tahun 2019)	Guru yang kesal terhadap anak didik yang salah dalam menggunakan smartphone	Menyajikan aplikasi tambahan pelajaran menggunakan buku teks. Aplikasi yang diusulkan yaitu kursus matematika. Sehingga smartphone dapat digunakan untuk belajar lebih efektif.
3	<i>Design and Implementation of Bekantan Educational Game (BEG) as a Banjar Language Learning Media</i>	Aulia Akhrian Syahidi dkk	Bagaimana memberikan solusi pembelajaran bahasa Banjar yaitu banjarmasin kalimantan selatan dalam bentuk quis	Menyajikan sebuah pembelajaran bahasa daerah dalam bentuk quis menggunakan smartphone. Pembelajaran lebih kepada bahasa keseharian, makanan tradisional dan nama-nama buah.
4	<i>“Design and development Educational Media Diction of Madurese Language Level”</i>	Syahidi, Supianto, & Tolle (Tahun 2019)	Bagaimana menyajikan sebuah pembelajaran diksi dalam bahasa madura	Pembelajaran menggunakan quis dan menggunakan kamus bahasa madura. Untuk membantu pembelajaran bahasa madura sehari-hari yang terdiri dari 3 level yaitu Enggi Buntan (level 1), Enggi Enten (level 2), dan Enja 'Iya (level 3)

5	<i>Application of digital Music Technology in music Pedagogy</i>	Zhang & Sui (Tahun 2017)	Bagaimana pedagogi dalam hal seni musik bisa berkembang ke arah yang lebih baik	Dari aplikasi ini ide mengajar diusulkan yaitu menggunakan teknologi seperti MIDI, audio digital dan lain sebagainya
6	<i>Desain aplikasi Mobile pembelajaran bahasa daerah untuk anak-anak menggunakan Gamification: studi kasus kalimantan barat</i>	Penulis	Bagaimana menyajikan bentuk pembelajaran bahasa daerah untuk anak-anak usia 9-10 tahun berdasarkan prinsip pedagogi	Dengan metode <i>Gamification</i> dan aplikasi berbasis mobile, pembelajaran dengan game yang diintegrasikan dalam bentuk quiz, serta adanya reward yang akan memotivasi anak-anak untuk belajar. Desain pembelajaran ini disebut Enggang Kanayatn Quiz